

Coletivo Gambiologia: por uma produção artística em favor do estímulo do pensamento crítico sobre a contemporaneidade

VENISE PASCHOAL DE MELO* E LUCIANA MARTHA SILVEIRA**

*Doutoranda em Tecnologia pelo Programa de Pós-Graduação em Tecnologia (PPGTE) na Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR); Mestrado Estudos de Linguagens na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), 2008; Especialização em Imagem e Som na UFMS, 2001; Graduação em Educação Artística na UFMS, 1997.

**Professora em Tecnologia pelo Programa de Pós-Graduação em Tecnologia (PPGTE) na Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Pós-Doutorado na Universidade de Michigan, 2010; Doutorado em Comunicação e Semiótica na Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), 2002; Mestrado em Multimeios na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), 2008; Graduação em Educação Artística na UNICAMP, 1989.

RESUMO

Visamos apontar as ações do Coletivo Gambiologia e sua reflexão sobre os modos de consumo na contemporaneidade, para pensar sobre o papel da arte relacionada às ações sociais nos dias atuais, bem como sua importância para estímulo de pensamento crítico sobre a realidade da sociedade capitalista na contemporaneidade.

Palavras-chave: Coletivo Gambiologia. Dissidência. Sociedade de consumo.

ABSTRACT

We intend to present the Gambiologia Art Collective actions and its reflection concerning contemporary consumption ways, to think about the role of art related to social actions in the current days, as well as their importance for critical thinking stimulation about the reality of capitalist society in the contemporary world.

Keywords: Gambiologia Art Collective. Dissidence. Consumer Society.

INTRODUÇÃO

Com o intuito de pensar sobre o papel da arte voltada para engajamentos, ativismos, coletividade e ações sociais nos tempos atuais, neste ensaio analisaremos, de modo breve, a proposta de trabalho artístico do Coletivo Gambiologia, no qual propomos um recorte para a observação de seu discurso poético e ideológico e, com o auxílio de conceitos e argumentos apresentados por teóricos como Napolitano (2011), Chaia (2007), Giroux (2003), entre outros, refletimos também sobre a importância dos movimentos artísticos para o desenvolvimento de pensamento crítico em relação à condição de nossa sociedade atual.

Sabendo que algumas ações artísticas e ativistas no Brasil atuam principalmente em locais alternativos, muitas vezes distanciados dos espaços de museus e galerias de arte, é visto que, de forma geral, são voltadas para um público relativamente reduzido, em comunidades, o que promove uma relação de maior proximidade entre artista-público-objeto artístico, proporcionando maior abertura e informalidade.

Essas ações, realizadas de modo compartilhado e aberto à comunidade, as quais agrupam sujeitos por meio da arte e oficinas de criação, além de exposições, mostras e debates em locais públicos, sem distinções de classes sociais, raças ou crenças, são realizadas com a finalidade de instigar o conhecimento sobre uma produção artística mais democrática e, desse modo, incentivar o público ao desenvolvimento de pensamento crítico, explorando seus questionamentos e inquietações diante da realidade do mundo contemporâneo.

A partir desse cenário, propomos inicialmente evidenciar as ações do Coletivo Gambiologia, na intenção de apresentar o posicionamento ideológico destes artistas, por meio da observação de seu discurso, bem como examiná-los diante dos conceitos inseridos na arte contemporânea. E ainda, a fim de ampliar nossa compreensão sobre o contexto da arte e suas implicações sociais, no decorrer deste texto, apresentamos uma breve argumentação acerca da importância dos artistas “dissidentes” e “arrancadores”, como possí-

veis agentes transformadores tanto da arte quanto da sociedade, segundo o ponto de vista de Canclini (2012) e Cauquelin (1992).

Destarte, nossa pesquisa propõe evidenciar a importância de pensar o papel do artista e suas ações de resistência, a partir de sua atitude crítica e questionadora a respeito das bases em que se estruturam nosso tempo presente, especialmente sobre o consumo das tecnologias, ou seja, direciona-se a reforçar a relevância da sua atuação, na função de estimular, propagar e instigar sujeitos multiplicadores, que possam atuar ativamente como agentes diretos na transformação do mundo contemporâneo.

COLETIVO GAMBIOLOGIA

O termo “gambilogia”, derivado da palavra “gambiarra”, refere-se à produção de artefatos de maneira improvisada. É a partir dessa perspectiva que o Coletivo Gambilogia, grupo formado pelos artistas Fred Paulino, Lucas Mafra e Paulo Ganso, se intitula. De origem brasileira, proveniente da cidade de Belo Horizonte (MG), o grupo promove exposições artísticas, oficinas abertas e, fundamentalmente, funda sua produção em um movimento social de posicionamento crítico. De forma geral, sua atuação pode ser traduzida por meio de objetos que geram a estética da desconstrução, definida pelo método do “faça você mesmo” ou DIY (*Do It Yourself*), muito semelhante à ideologia propagada pelo movimento cultural Punk dos anos 1970.

Com o objetivo de difundir o conceito de gambiarra direcionado à arte, é realizada a apropriação de plataformas tecnológicas no contexto do *hacktivismo* – uma mescla de ideais de apropriação e liberdade proferida por *hackers* e *cyberpiratas* agregada a certo grau de ativismo político voltado à abertura de dados computacionais e compartilhamento de códigos. Utilizando recursos da reciclagem, remixagem e transformações dos mais diversos elementos, suas obras deixam evidentes, além da renovação estética, as possibilidades de criação na junção de objetos que pertencem aos

efeitos da obsolescência imposta pelo mercado e pelas indústrias. Segundo Fred Paulino, as obras voltadas para as “gambiarrras tecnocriativas”, exaltam fundamentalmente três eixos:

A precariedade na artemídia e a incorporação da baixa tecnologia nos trabalhos como opção formal; a ideia de “coleccionismo” por meio da acumulação, ou como os artistas têm usado o excesso de resíduos no mundo de hoje como recurso expressivo (para além do senso comum sobre reciclagem); e a aceitação (ou não) da influência da cultura popular e do artesanato no meio das artes plásticas (PAULINO, 2015).

É por meio desses mencionados eixos – o da incorporação de baixa tecnologia, do colecionismo e da abertura e informalidade da arte popular nas artes plásticas – que a estética das obras geradas pelo Coletivo se apresenta carregada de colagens e sobreposições das mais diversas peças reaproveitadas: brinquedos, motores, sensores, adesivos, compu-



COLETIVO GAMBIOLOGIA, 2011
Quadros Gambiológicos
 Técnicas mistas eletrônicas; objetos
 Fonte: www.gambiologia.net



COLETIVO GAMBIOLOGIA, 2008
Armadura Gambiológica
 Técnicas mistas eletrônicas; objetos
 Fonte: www.gambiologia.net

COLETIVO GAMBIOLOGIA, 2011
Farnesinha Segunda e Farnásio Jr.
 Técnicas mistas eletrônicas; objetos
 Fonte: www.gambiologia.net



tadores e equipamentos eletrônicos sucateados, softwares livre, etc.

O resultado é um emaranhado quase caótico de elementos coloridos e dispersos, dispostos de modo que os aspectos de sua montagem e construção permaneçam abertos e expostos para quem observa, como uma espécie de reconstrução e recombinação de objetos. É uma espécie de caixa-preta aberta e mantida transparente, com seu avesso totalmente exposto.

Com essa exposição dos interiores programados e remendados, é proposta também a ênfase ao incentivo à potencialidade criativa de reinterpretação das obras, possibilitada pela coletividade e pelo compartilhamento dos processos de

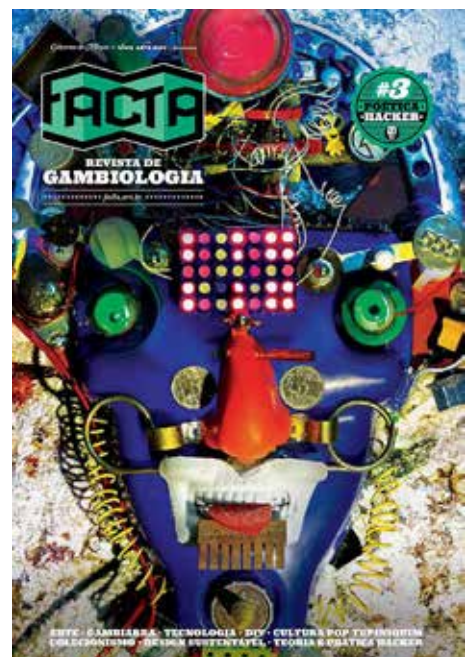
Workshop Festival Saci 2012
Sociabilização, Arte e Cultura
para Crianças
Belo Horizonte (MG)
Fonte: www.gambiologia.net



criação por meio das oficinas abertas à comunidade, além do oferecimento de debates para a reflexão sobre os aspectos tecnológicos e de consumo do mundo contemporâneo.

O grupo de artistas também associa suas ações à produção da revista denominada *Facta*, coordenada pelo artista Fred Paulino, cuja publicação está em sua terceira edição e é caracterizada como “experimental, aperiódica e coletiva”.

Na observação dos editoriais escritos por Paulino, nas



Revista Facta #01 (2012), Revista Facta #02 (2013) e Revista Facta #03 (2015)
Publicação Coletivo Gambiologia
Fonte: www.gambiologia.net

três edições lançadas até o momento, *Facta* #1 (2012), *Facta* #2 (2013) e *Facta* #3 (2015), percebemos que a máxima do Coletivo Gambiologia é a reflexão e o levantamento de questionamentos a respeito das questões sociais de nosso tempo, de modo contestador e ativista. O intuito é formar opinião e estimular o desenvolvimento de pensamento crítico e político.

Nesse viés, o artista Fred Paulino afirma as ações do Coletivo como um “território de influência”, com o propósito de incentivar reflexões sobre a aceleração do desenvolvimento tecnológico, o qual, em seu ponto de vista, vem acarretando problemas sociais complexos, tais como: o consumo exacerbado representado pelo colecionismo e pelo acúmulo de objetos; as alterações no tempo de vida dos produtos e sua rápida descartabilidade; a obsolescência programada, o que vem gerando profundas consequências para o meio ambiente; além dos problemas de propriedade intelectual, dos processos de exclusão social, os efeitos das mudanças de hábitos da sociedade diante da conectividade, entre outros.

Sobre tais preocupações e as relações com as produções artísticas do Coletivo Gambiologia, Paulino nos explica:

[...] mais do que somente guardar objetos, nos interessa transformá-los. No arcabouço gambiológico, para além do valor estético, funcional e monetário de uma peça única, importa a sua transfiguração em uma ideia. [...] entendemos que a transformação de tais objetos em outros lhes subverte a aura intocável e reconfigura o seu valor. [...] Uma ação sobre a acumulação, que se transforma em obra (PAULINO, 2013, p. 12).

Com este olhar voltado para a acumulação, a apropriação e a resignificação dos objetos descartados, o Coletivo enfatiza a relevância do papel do *hacker* na contemporaneidade. Para os artistas em questão, é justamente na configuração desse personagem que se estabelecem os processos de subversão dos sistemas, sejam eles do computador, da eletrônica, sejam até mesmo da própria sociedade. Isso posto, na crença da importância de atuação do hacker em benefício da sociedade, há também a alegação da representação de seu potencial transformador por meio dos valores simbólicos em sua atuação. Sobre esse ponto, consideramos:

O “hackeamento” pode ser comparado a uma intervenção. Hackear é transfigurar um sistema qualquer – inserindo nele algo não previsto, subvertendo seu uso original, redefinindo sua função (PAULINO, 2015, p. 10).

Para esse grupo de artistas, a importância dos aspectos do *hackeamento* em suas ações está na apropriação e na resignificação dos objetos e em sua subversão. Dessa forma, os interesses em se pensar a gambiologia se localizam nos aspectos de abertura, proximidade e diálogo com as tecnologias, por meio de um “desprendimento criativo, ou libertinagem visual”. Sustentando a ideia de que as práticas de hackeamento podem vir a ser consideradas como poéticas, a gambiologia é definida pelo próprio grupo como:

Uma ciência que une o analógico ao digital, a criatividade cotidiana às artes formais, a inovação tecnológica à cultura de rua, o hacker é aquele que, saindo da obscuridade, invade o nosso dia a dia e disponibiliza formas alternativas e, por que não, criativas de acessarmos os sistemas vigentes (PAULINO, 20015, p. 12).

Diante do exposto, observamos que projetos realizados pelo movimento exibem a importância e a necessidade da reflexão sobre o estado do mundo atual, principalmente, para as relações tecnológicas inseridas em nosso país.

ARTE ENGAJADA, DISSIDÊNCIA E PEDAGOGIA CRÍTICA

Pensando nas afirmativas proferidas pelo Coletivo Gam-biologia, acreditamos ser importante pensar em seu contexto sob a égide dos conceitos da arte contemporânea, especialmente, quando nos voltamos para os aspectos da arte relacionada aos manifestos e às ações políticas.

Para esse tipo de manifestação artística, o autor Marcos Napolitano (2011) define como arte engajada um tipo de arte relacionada aos processos de lutas de caráter contestatório, voltada para a crítica do poder de uma dada ordem vigente. Define Napolitano:

O termo engagé (“comprometido”) revela a verve polemista e agressiva que o artista-intelectual deve assumir para realizar a liberdade no mundo. A partir desta tradição consagrou-se a palavra “engajamento”, galicismo que se tornou sinônimo de atividade politizada de criação cultural. O escritor e filósofo Jean-Paul Sartre foi um dos formuladores do conceito clássico de engajamento. [...] ele afirmava que o “verdadeiro” intelectual é aquele que também se ocupa da política, sobretudo as questões da “grande política” que definem os destinos das coletividades (NAPOLITANO, 2011, p. 28).

Segundo Napolitano (2011, p. 29), a arte engajada possui um caráter amplo e difuso e “define-se a partir do empenho do artista em prol de uma causa ampla, coletiva e ancorada em *imperativo moral e ético* que acaba desembocando na política”. Ou ainda, para o autor cabe ao artista, na função de agente intelectual da sociedade, levantar questionamen-

tos e assumir posicionamentos em prol da reflexão social sobre seu meio.

Contribuindo com outra definição, Miguel Chaia (2007) se refere ao “Artevismo”, movimento em que o artista, diante de conflitos existentes, no desejo de enfrentamento e luta, se insere no centro de uma relação social, o que faz necessário o reconhecimento do sentimento de comunidade e coletividade. As ações desses artistas se voltam para a realização tanto no microcosmo – quarteirão ou bairro – quanto no macrocosmo – público ampliado, áreas internacionais ou internet. Nesse viés, para o autor, faz-se necessário incorporar à arte uma função sociopolítica, “que vai desde a formação de consciência do outro, passando pela educação, até o fomento da mobilização. Pode-se ter, então, a metáfora do artista como gatilho de futuros desdobramentos sociais” (2007, p. 10).

Canclini (2012) também colabora para a compreensão da importância da arte inserida diretamente nos aspectos políticos e sociais, pois crê que é nessa estrutura complexa que se inserem diversos coletivos artísticos, residem as possibilidades de reconstituir e reconstruir hábitos, linguagens e estéticas. Ou seja, por meio do desenvolvimento de um percurso processual – em ações que se realizam para além da materialização obra e se fundam no plano da produção–contestação–mobilização–compartilhamento–consentimentação.

Canclini (2012) acredita também que é a partir do deslocamento e do distanciamento dos cânones estabelecidos que nos tornamos capazes de valorizar o dissenso, pois é através do olhar da dissidência e da resistência que se localiza o ponto divergente da cultura hegemônica, no qual podemos localizar os reais valores emergentes de nossa cultura. Ao desprendermos a arte “das linguagens cúmplices da ordem social” (CANCLINI, 2012, p. 230), há a possibilidade de mudarmos as lentes, a fim de obtermos uma nova compreensão daquilo que constitui a nossa sociedade e, dessa maneira, poderemos nos tornar agentes ativos e capazes de gerar mudanças.

Sob esse ponto de vista, ao nos voltarmos para as produções do Coletivo Gambiologia, uma possível interpretação acerca de ações dissidentes se torna possível, tanto pelo modo como aborda o contexto crítico sobre as tecnologias e obsolescências de produtos eletrônicos, quanto ao modo irreverente de expor seus trabalhos, desconstruídos e abertos, sem deixar de lado a importância dada ao tipo de público, geralmente em um microcosmo urbano de pequenas comunidades de diferentes classes sociais e faixa etária, bem como no compartilhamento de conhecimento a respeito da desconstrução de objetos descartados e reconstrução de objetos conceituais.

Nessa trajetória, torna-se plausível gerarmos uma aproximação das intervenções do Coletivo com obras que se referem aos aspectos de abertura ao diálogo e à intelectualização do objeto em sua forma inacabada e conceitual, tais como as obras do artista Marcel Duchamp. Ao pensarmos sobre as relações de resistência no contexto histórico e social contido nas obras do referido artista, compreendemos que parte de suas produções foi realizada originalmente no contexto da contestação dos valores vigentes de sua época.

Com jogos de ironia e enigmas, por volta de 1913, o artista nos apresenta seus *ready-mades*, objetos conceituais exibidos como uma nova possibilidade para o discurso artístico daquela época. Com um forte apelo aos conceitos de *antiarte*, seu objetivo maior era o de criticar os moldes de validação da própria arte, ou seja, apresentar uma rejeição pelos valores estéticos e cânones consolidados em favor de ações provocativas e impactantes.

Por meio das análises de Octávio Paz (2012, p.13), é visto que Duchamp não foi adepto ao culto da máquina, ou como nos relata: “ao inverso dos futuristas, foi um dos primeiros a denunciar seu caráter ruinoso da atividade mecânica moderna”. Além de seu tom satírico ao maquinismo, o que mais nos revela as obras de Duchamp é a sua negação aos projetos industriais. É com a apropriação e a injeção de ironia que faz, segundo Paz, “o objeto manufaturado se converter em ready-made: uma coisa inútil” (2012, p. 47). Nesse sentido, o propósito do artista não revela uma afinidade

ou culto à máquina, mas produz a “metaironia” (PAZ, 2012, p. 17) e ainda, o sentido do *ready-made* não foi o de postular um valor novo e sim apresentar uma [...] “crítica ativa: um pontapé contra a obra de arte sentada em seu pedestal de adjetivos” (PAZ, 2012, p. 23).

Ao considerarmos as características históricas e culturais manifestas no passado recente e em nosso presente, localizamos em Marcel Duchamp uma referência importante para a análise das produções do Coletivo Gambiologia, uma vez que, no discurso desses artistas brasileiros, podem ser observadas algumas relações de semelhanças na sistemática produtiva do artista dadaísta. Tais afinidades podem ser percebidas na apropriação de objetos inseridos no mercado de consumo e sua transformação em obra aberta, bem como nos processos de aproximação do público e da ressignificação dos valores da própria obra, por meio de uma linguagem irônica e contestatária.

Ainda sobre Duchamp, a historiadora de arte Cauquelin (1992) nos mostra uma importante consideração, quando o apresenta sob o adjetivo de “arrancador”, devido ao fato dos desvios da função dos objetos industriais para a produção de obras inseridas em um discurso irônico e de intelectualidade. Cauquelin define:

[...] o movimento de ruptura é levado, a maior parte das vezes, pelas figuras singulares, às praticas, do “fazer” que, antes de tudo, desconcertam, e que anunciam, de longe, uma nova realidade. A estas figuras indiciais, chamamos de “arrancadores” (CAUQUELIN, 1992, p. 77).

Portanto, em nosso ponto de vista, com sua perspectiva ativista e social, os modos de produção e compartilhamento de ideais subversivos do Coletivo Gambiologia se assemelham aos dos artistas “arrancadores” conforme definições de Cauquelin (1992), ou ainda, como afirma Canclini (2012), artistas “dissidentes”.

Para refletirmos um pouco mais sobre tais afirmativas, Bourriaud (2009) parece complementar essa trajetória,

acerca das relações do artista diante dos aspectos sociais contemporâneos. Para o referido autor, a função do artista, em meio ao caos contemporâneo, é ser um apropriador, pois a cultura do uso é o que o torna agente ativo em um cenário onde não é mais possível a criação singular. Nesse argumento, a cultura da pirataria ou *hacker* deve ser encarada e legitimada como um modo de produção criativa. O consumo deve ser encarado como uma forma de produção, ou seja, a apropriação e a reinvenção do objeto é um modo de consumo, e isso vem a ser o que o autor conceitua como cultura e arte de “pós-produção”. Acreditamos que o Coletivo Gambiologia se insere neste cenário: dos apropriadores, dos hackers, artistas de pós-produção.

Além desses aspectos, ao pensarmos no papel de artistas como agentes articuladores do pensamento social, devemos refletir sobre os processos de recepção da arte pelo público. O educador Henry Giroux (2003) nos apresenta alguns caminhos para compreendermos determinados elementos que possam vir a estimular o pensamento crítico social por meio da arte, da educação e da pedagogia crítica.

A ideia central do educador supracitado é a da articulação e da conexão entre artistas e educadores que apostam em uma prática cultural insurgente e que acreditam em “uma cultura pública e uma sociedade democrática vibrante” (GIROUX, 2003, p. 150). Sua justificativa se dá devido a tais profissionais estarem centrados no “ato de fazer” e serem movidos, em geral, por sentimentos de oposição e transgressão e, desse modo, podem de alguma forma, mesmo que sutil e indiretamente, estimular as pessoas para que, coletivamente, possam melhorar o seu contexto de sociedade e de mundo.

O pensamento de Giroux (2003, p. 151) consiste em “criticar a ordem das coisas existentes e utilizar o terreno da cultura e da educação para intervir verdadeiramente no mundo”, e um dos conceitos da prática pedagógica que referencia é o da valorização dos aspectos éticos, políticos e da rejeição de todas as formas de determinismo. Assim, mais do que contextualizar a vida cotidiana e revelar as máquinas do poder dominante, o objetivo é mobilizar o conhecimento,

recriar as circunstâncias do momento presente, com o intuito de mobilizar os sujeitos contemporâneos a efetivarem mudanças em suas próprias vidas. Desse modo, essa forma de educação política visa ao protagonismo do ser humano para a intervenção no mundo.

Segundo seus relatos:

A educação política significa reconhecer que a educação é política porque é diretiva e dirige-se a uma natureza inacabada daquilo que significa ser humano, intervir no mundo, pois o protagonismo humano é condicionado e não determinado. [...] Uma educação política constrói condições pedagógicas para capacitar os estudantes para entenderem como o poder opera sobre eles, através deles e por eles, para construir e ampliar seu papel como cidadãos críticos. Central a esse discurso é o reconhecimento de que a cidadania não é um resultado da eficiência técnica, mas pelo contrário, um resultado de disputas pedagógicas que conectam o conhecimento, a imaginação e a resistência [...] (GIROUX, 2003, p. 161),

Nestas afirmativas, Giroux (2003) nos apresenta sua crença no discurso das rupturas, das mudanças, dos fluxos e da desestabilização provocados pelos artistas, mediante uma prática pedagógica social e crítica interessada em ampliar a reflexão a respeito das forças do potencial humano para obter liberdade, autonomia e exercer o poder da democracia.

Acreditamos, por conseguinte, que as possibilidades de transformações podem residir nas articulações estabelecidas entre artista-arte-público em favor e para além do campo da arte, mas da sociedade em si. Inserida e analisada sob esse ângulo, percebemos que a produção do Coletivo Gambiologia, uma vez voltada para reflexões e incentivo à abertura de diálogos sobre a sociedade tecnológica, apresentada por meio de manifestações urbanas e engajamento comunitário, pode conter indícios de aplicações experimentais e empíricas da prática pedagógica, em busca de novos caminhos para um estímulo às transformações sociais. Na similaridade com os conceitos de dissidência, arrancadores e artistas da pós-produção, mostra sua preocupação em lo-

calizar novas formas de repensar o mundo contemporâneo, além de se posicionar de modo crítico e contestatório em relação aos problemas gerados pelo consumo exacerbado e veloz das tecnologias atuais e provocar uma renovação das potencialidades da arte contemporânea.

REFERÊNCIAS

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-Produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins, 2009.

CANCLINI, Néstor Garcia. *A sociedade sem relato: Antropologia e Estética da Iminência*. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 2012.

CAUQUELIN, Anne. *A arte contemporânea*. Portugal: Rés, 1992.

CHAIA, Miguel. *Arte e política: situações*. Rio de Janeiro: Azougue, 2007.

COLETIVO GAMBIOLOGIA. Disponível em: <<http://www.gambiologia.net>>.

GIROUX, Henry A. *Atos impuros: a prática política dos estudos culturais*. Porto Alegre: Artmed, 2003.

LEMONS André. Gambiologia. In: *Mutirão da gambiarra: Gambiologia*. Metalivros, 2010. [Livro digital]. Disponível em: <<http://mutirao.metareciclagem.org>>. Acesso em: 24 set. 2013.

NAPOLITANO, Marcos. A relação entre arte e política: uma introdução teórico-metodológica. *Revista Temáticas, Pós-Graduação em Sociologia, UNICAMP, Campinas*, n. 37/38, p. 25-56, 2011.

PAULINO, Fred. A ciência do apocalipse. *Facta#1 – Revista de Gambiologia, Belo Horizonte*, v. 1, p. 5-9, 2012.

PAULINO, Fred. Acúmulo, Ação Criativa. *Facta#2 – Revista de Gambiologia, Belo Horizonte*, v. 2, p. 7-12, 2013.

PAULINO, Fred. Poética Hacker. *Facta#3 – Revista de Gambiologia, Belo Horizonte*, v. 3, p. 7-12, 2015.

PAZ, Octávio. *Marcel Duchamp ou O castelo da Pureza*. São Paulo: Perspectiva, 2012.



SIM OU ZERO

Sem título, 1992

Colagem com apropriação de fragmentos de carta, figurinha impressa e alumínio sobre tela, 30x30cm